

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Selain itu, diperlukan adanya metode mengajar yang tepat dari guru kepada siswa. Dari metode ini, siswa diharapkan dapat menangkap isi pelajaran dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dewi Rachmawati, S.Pd selaku guru Dasar Desain Grafis tanggal 2 Oktober 2017, metode ceramah oleh guru masih sering dilakukan untuk pembelajaran . Metode diskusi yang kadang dilaksanakan juga berlangsung kurang optimal. Dari masing-masing kelompok diskusi yang berjumlah empat atau lima orang anggota, hanya satu atau dua orang siswa saja yang mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan oleh pembagian tugas kelompok yang tidak jelas. Kesadaran siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif serta sikap kritis dalam kegiatan belajar-mengajar juga masih kurang. Hanya sedikit siswa yang aktif bertanya dan mengutarakan pendapat. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan juga merupakan salah satu masalah di kelas. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan aktivitas lain seperti berbincang-bincang, membuka internet untuk hal-hal yang tidak sesuai dengan pelajaran, mengantuk,

bermain *game* , atau mendengarkan musik selama pembelajaran. Kurangnya pemahaman terhadap isi pelajaran dicerminkan oleh siswa yang tidak mampu menjawab ketika guru memberi pertanyaan secara lisan. Apabila guru memberi suatu permasalahan atau soal yang bervariasi , siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut. Hal ini dikarenakan siswa hanya memperoleh materi yang disampaikan guru dan kurangnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Keterbatasan fasilitas juga sering dialami oleh siswa. Setiap komputer yang idealnya untuk satu orang, digunakan oleh dua atau tiga orang selama pembelajaran di laboratorium komputer.

Data dari nilai ulangan harian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Juwiring pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM pada mata pelajaran ini adalah 70. Hanya 14 dari 36 siswa atau 38,89% dari keseluruhan siswa yang mencapai nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar di kelas X masih rendah.

Salah satu cara mengatasi masalah adalah diperlukan suatu metode untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Keaktifan merupakan aktivitas yang berupa fisik maupun non fisik. Semakin aktif siswa, diharapkan prestasi belajar siswa meningkat. Keaktifan siswa dapat dilihat dengan kegiatan visual seperti memperhatikan guru maupun kegiatan lisan seperti mengungkapkan pendapat. *Problem Based Learning* dapat

diperkirakan dapat meningkatkan keaktifan siswa. PBL atau *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup baik untuk memahami isi pelajaran. Dalam model PBL guru akan memberi suatu permasalahan atau masalah diangkat dari siswa. Kemudian siswa akan mendiskusikannya dalam suatu kelompok kecil. Dalam kelompok tersebut, siswa akan mengidentifikasi masalah, tukar pikiran tentang pengetahuan masing-masing anggota, dan hal-hal yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa akan mencari informasi secara mandiri sesuai tugasnya. Kemudian kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan solusi masalah. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk kritis dan bersikap aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 1 Juwiring”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan.
2. Pencapaian KKM rendah hanya 38,89%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini diorientasikan pada masalah pembelajaran yaitu untuk mengatasi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yang belum optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Juwiring?
2. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Juwiring?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil penerapan model *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Juwiring.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan model *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Juwiring.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan model *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif sehingga menciptakan siswa yang berkualitas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga lebih mudah memahami pelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

